

# JAPANMANIA

Nº 15 • JULIO 1997

MADE IN JAPAN

鳥坂田博信堀雄



• PLAYSTATION

## ACE COMBAT 2

Surca los cielos, de la mano de Namco, a bordo de los cazas de combate más sofisticados.

## ALUNDRA

El más excitante RPG de Sony Computer Entertainment.

## POOL BAR STORY

## FIGHTERS' IMPACT

## NAMCO MUSEUM VOL 5

• SATURN

## GROOVE ON FIGHT

• NEO GEO CD



## REAL BOUT FATAL FURY SPECIAL

MANGAZONE

鳥坂田博信堀雄

• SATURN

## NEON GENESIS EVANGELION

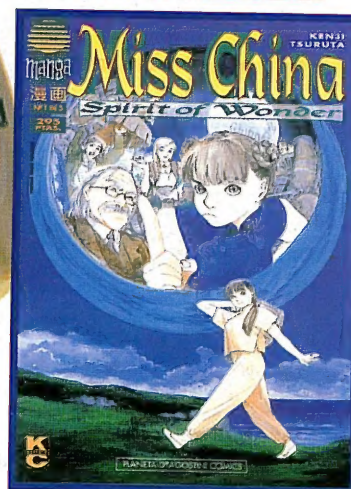
La serie de animación que arrasará en España llega a los 32 bits en una mezcla de aventura y estrategia.

SUPERMANGA

鳥坂田博信堀雄

• PAPELES

AMARILLOS



• MISS CHINA

• CAZADORES  
DE MAGOS

• DR. SLUMP

• VIRTUA FIGHTER

• MANGAKA •

Duodécima entrega del juego de cartas coleccionables.

7 SEXY  
NIPPON  
GIRLS

EXCLUSIVAS PARA  
JAPANMANIA



博



坂田博信堀雄鳥坂



鳥坂田博信堀雄

YOKO  
MYTSLIBI

“MI CABALLO  
SIEMPRE ESTA  
CON EL MONO”

Ya lo dice el dicho, “el que vale, vale y el que no, a escribir hojas parroquiales”. En eso debió pensar Yoko antes de meterse a criadora de caballos. Hako, el ejemplar de la foto, es el único de su especie que sólo conoce la cebada por las litronas de cerveza y la paja si es fumable y viene ya emboquillada. Tiene más vicio que un monográfico del programa de Pepe navarro.







## YELLOW FLASHES

4

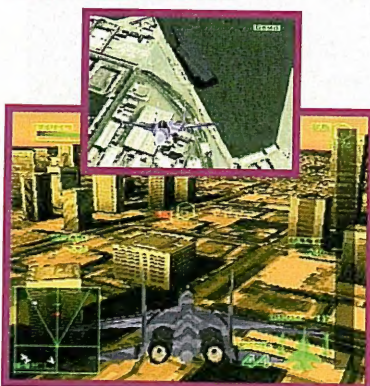
Ese pedazo de obra maestra llamada RUNABOUT (programada por Climax y producida por Yanoman Games) es la protagonista indiscutible en un mes en el que también destaca el último beat'em-up de Takara para Saturn, un ambicioso RPG de Technosoft y los siempre graciosos SuperDeformed de Banpresto.

## MADE IN JAPAN

6

PLAYSTATION

### ACE COMBAT 2



Namco firma una de las secuelas más esperadas de los últimos tiempos. Espectacular y superjuguete, ACE COMBAT 2 va a revolucionar la existencia de los usuarios de PSX.

PLAYSTATION

### NAMCO MUSEUM VOL. 5

PACMANIA, METRO-CROSS... ¿Acaso se puede pedir más a una recopilación?

8

NEO GEO CD

### REAL BOUT FATAL FURY SPECIAL

Con la calidad habitual de la saga, nos vuelven a visitar los hermanos Andy y Terry Bogard dispuestos a molernos a palos.

PLAYSTATION

### POOL BAR STORY

PLAYSTATION

### FIGHTERS' IMPACT

Doc, especialista en fregonas y beat'em-up, os presenta este juego de Taito.

12

PLAYSTATION

### ALUNDRA

Diseños de LANDSTALKER y mecánica de ZELDA para un sensacional RPG de SCE. Buenísimo.



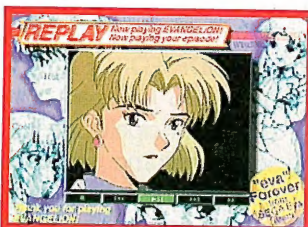
PLAYSTATION

### METROPOLITAN HIGHWAY BATTLE R

SATURN

### GROOVE ON FIGHT

Atlus presenta la 3ª entrega de POWER INSTINCT.

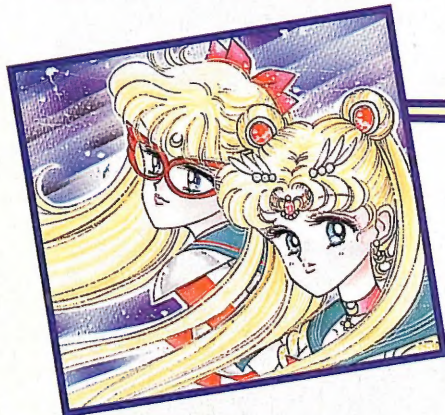


## MANGA ZONE

22

EVANGELION, la serie que arrasará en breve en toda España, nos visita con antelación por cortesía de Sega en su irregular adaptación para Saturn. Bonito, pero soso.

## SUPER MANGA



Los mangas Miss China, de Kenji Tsuruta; Dr. Slump: el nacimiento de Arale, de Akira Toriyama; y Cazadores de Magos, de Akahori y Omishi, junto con los animés Street Fighter II data 4 y Virtua Fighter son las reseñas a las que dedica Wanamaker sus PAPELES AMARILLOS.



24

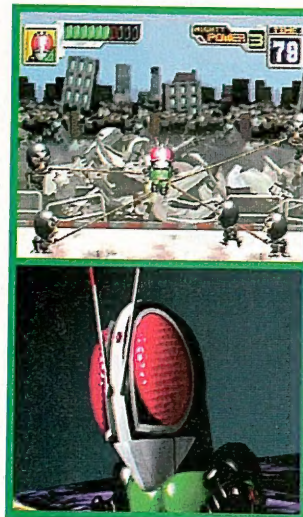
## JAPANMANIA

■ NOTA DE LA REDACCION ■ En este suplemento vas a leer algunos términos japoneses que, probablemente, son nuevos para ti. Aquí tienes su significado:  
ANIME: Animación japonesa. CHARA: Personaje. MANGA: Cómic japonés. MECHA: Un objeto mecánico, como un robot, un vehículo, un arma...  
OTAKU: Aficionado al manga y el anime. OVA: Una película de animación realizada específicamente para ser editada en vídeo.

Director: Marcos García Coordinador SUPERMANGA: Jesús Manuel Montané Diseño y maquetación: Tomás Javier Pérez Rosado Edición: J. L. del Carpio  
Han colaborado en este número: Bruno Sol, Javier Bautista, Pol Roca, J. M. Rozas, Ana Carvajal-Calvo, Profesor A. Wanamaker, Arnau García Pérez y Alejandro Arriaga (tratamiento de imagen) Dirección: O'Donnell, 12, 1ª, 28009 Madrid. Tel.: (91) 586 33 00 Fax: (91) 586 32 32  
Este suplemento se vende conjuntamente con la revista SUPERJUEGOS y no se puede adquirir por separado

S  
U  
M  
A  
R  
I  
O





## LAS GUERRAS SUPERDEFORMED LLEGAN A PSX

La saga *Superdeformed* de Banpresto llega a su sexta entrega en un simpático arcade de gráficos renderizados (a la usanza de DK COUNTRY). **THE GREAT BATTLE VI** reúne diversos géneros (plataformas, lucha y matamarcianos) y está protagonizado por las caricaturas SD de Ultraman, Masked Rider y Gundam.



## LO NUEVO DE TAKARA.

A pesar de mantener notables semejanzas con la saga TOSHINDEN, **D-XHIRD**, el nuevo *beat'em-up* poligonal de Takara, es el primero que no está programado por Tamssoft, lo que no le impide ser uno de los juegos de lucha en 3D más espectaculares a nivel gráfico que hemos visto para Saturn. Inaugurando un nuevo sistema de lucha (el *Dynamic Dimension System*), **D-XHIRD** ofrece 13 localizaciones y diez fulanos diferentes, alucinantes efectos de luz y la curiosa posibilidad de editar los nombres de cada uno de los luchadores. Dispone además de una galería de ilustraciones en la que se pueden recopilar distintos finales e imágenes de los luchadores. No hay duda de que **D-XHIRD** dará mucho que hablar en un futuro.



## NEORUDE: EL RPG EN 3D DE TECHNOSOFT

Los responsables de la saga **THUNDERFORCE** nos presentan un nuevo *RPG* para PlayStation cuyas principales peculiaridades son su entorno poligonal y el hecho de que se controla integralmente por medio de un cursor. **NEORUDE** se acompaña de un segundo CD con el menú de músicas y otras opciones más.



## LA TIRA DE FLO FLONGOKU

texto  
fotos  
gráficos  
con de Flo  
de La Casa de Tzaboo 1.997







## ◆◆◆ RUNABOUT: LA LOCURA.

Desde que llegó a la redacción, este juego se ha ganado a pulso el corazón de todos los miembros de la revista. Se llama RUNABOUT, es el primer título de **Climax** para **PlayStation**, y os podemos asegurar que es lo más salvaje en juegos de conducción desde la fase del coche de **DIE HARD TRILOGY**. Los creadores de **LANDSTALKER** y **DARK SAVIOR**, con **Kan Naito** a la cabeza, nos permiten elegir entre diez vehículos diferentes (un mini, un autobús, una limusina, varios deportivos... ¡hasta una Vespa!) para afrontar una delirante aventura sobre dos y cuatro ruedas en la que los únicos límites los ponen nuestros escrúpu-



los y la resistencia del coche. Las lunas revientan, los motores estallan y las puertas vuelan por los aires a través de ciudades, costas y autopistas reproducidas con todo lujo de detalles. En RUNABOUT no hay límite para la destrucción. Desde atravesar un centro comercial con un autocar hasta arrasar una avenida con la Vespa. Con gráficos de recreativa y una banda sonora de locura (obra de los **Surf Coasters**), RUNABOUT va a ser sin duda una de las sensaciones del año para **PlayStation**.



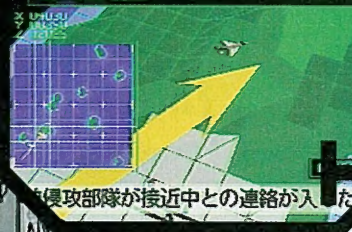


## CÁMARAS

Junto a las dos vistas básicas, AC2 ofrece la repetición de la última jugada (como en el "Turbo") mediante cinco cámaras diferentes.



We have received information that an enemy invasion unit is approaching our front base.



Cada misión es precedida de una exhaustiva y espectacular explicación con textos y diálogos en inglés.

## MISIONES



El 30 de Mayo fué un día muy especial para los usuarios japoneses de *PlayStation*, que pudieron por fin echarle el guante a una de las secuelas más espe-

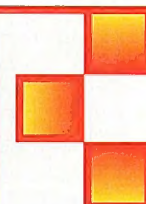
rada de los últimos tiempos, **ACE COM-**

**BAT 2**. Precedido de una *intro* prodigiosa,

AC2 es la vanguardia de lo que Sony ha llegado a calificar como la segunda generación de juegos para *PSX*. Una colección de títulos de la categoría de *TIME CRISIS* o *C. BANDICOOT 2*, que vendrá a demostrar que las diferencias técnicas entre 32 y 64 bits se van recortando peligrosamente, como lo demuestran a la perfección los sobrecogedores gráficos de **ACE COMBAT 2** y su mapeado de texturas, mil veces superior al visto en *RAGE RACER*. Lo que Namco ha venido a llamar *Three Dimensional Flight Shooting Game* es una nueva obra maestra que conjuga a la perfección técnica, jugabilidad y durabilidad.



# ACE COMBAT 2





# MADE IN JAPAN



Con un número de misiones que van de 18 a 24 (contando que en algunas fases se puede elegir entre dos misiones distintas), 13 modelos de avión diferentes (al menos en modo *Normal*, ya que en *Extra* hemos encontrado tres modelos más), opciones ocultas y la posibilidad de usar joystick analógico (con el que se saca el 110% de jugo al CD), **ACE COMBAT 2** va a ser sin duda uno de los bombazos del año. Sólo **TIME CRISIS** podría eclipsarlo mínimamente ante los ojos del usuario medio de **PSX**, pero ¡ay!, aquellos que ya disfrutaron en su momento de **ACE COMBAT** no van a tener duda en lanzarse al cuello de esta nueva locura aeronáutica de **Namco**, que podría llegar hasta nosotros de manera oficial tras el verano. Es buen momento pues, para ir practicando con el primer **ACE COMBAT** (conocido aquí como **AIR COMBAT**). Y si no lo tienes, ¿A qué esperas? Ahora lo tienes tirado de precio. No te arrepentirás.

**NEMESIS**



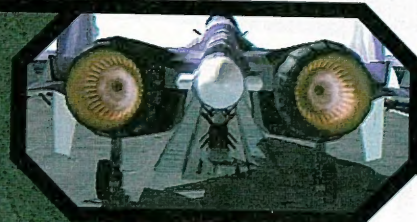
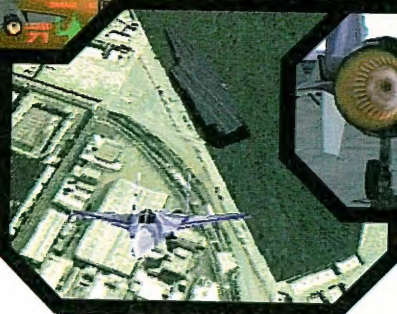
がなの  
ROM

PLAYSTATION

NAMCO



Las fases de aterrizaje se presentan como una ronda de bonus, en la que sólo tenemos una única oportunidad para tomar tierra, o en el peor de los casos, hacer lo propio a bordo de un portaviones.

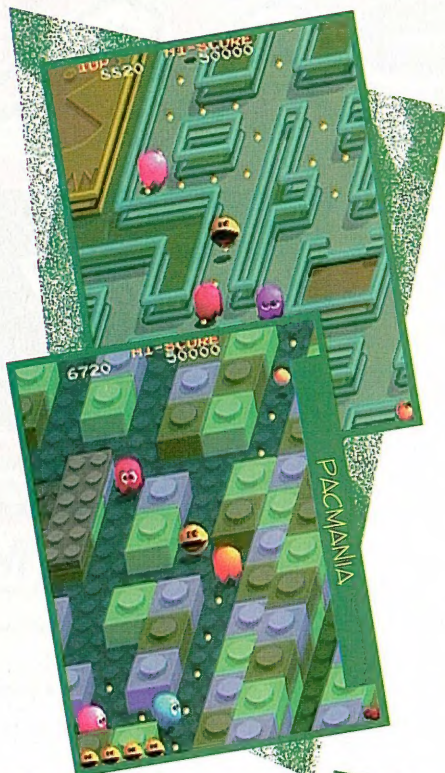




かなの

MADE IN JAPAN

かなの



En las noticias del pasado JAPANMANIA ya os adelantamos algunas imágenes del quinto volumen de la saga NAMCO MUSEUM. Tres clásicos de bandera, PACMANIA, DRAGON SPIRIT y METROCROSS comparten estrellato en este quinto CD, el de la letra «O», con otras dos máquinas menos conocidas. BARADUKE es un título de culto en su Japón natal, pero toda una rareza para el jugador occidental, y posiblemente desaparezca en la versión europea y americana. THE LEGEND OF VALKYRIE es también otro desconocido para el gran público, pero guarda dos ases en la manga para ganarse al instante el corazón del usuario occidental: es terriblemente jugable y está coprotagonizado por nuestro añorado WHIRLO (protagonista de uno de los mejores títulos de SNES de todos los tiempos). De PACMANIA, METROCROSS y DRAGON SPIRIT tan sólo se puede decir que son sencillamente soberbios, y aún hoy le darían mil patadas en cuanto a jugabilidad y carga adictiva a la mayoría de las coin-ops actuales.



かなの ROM

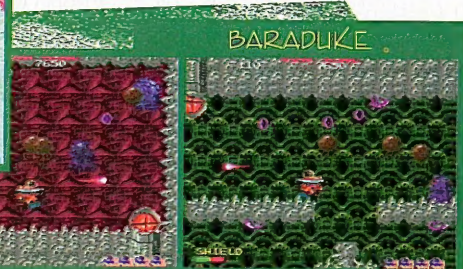
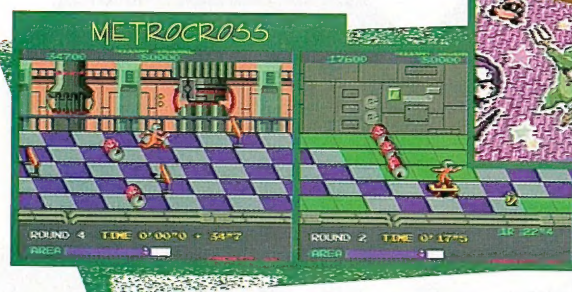
PLAYSTATION

NAMCO



Al igual que en los cuatro anteriores, el quinto volumen de NAMCO MUSEUM nos permite

recorrer un museo virtual dedicado en cuerpo y alma a los cinco clásicos de turno.

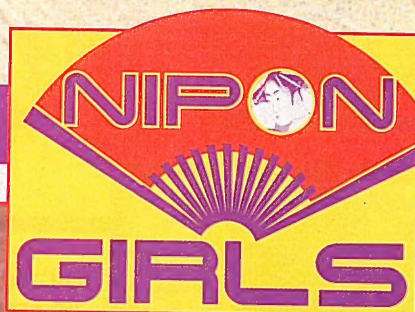


NAMCO MUSEUM VOL 5

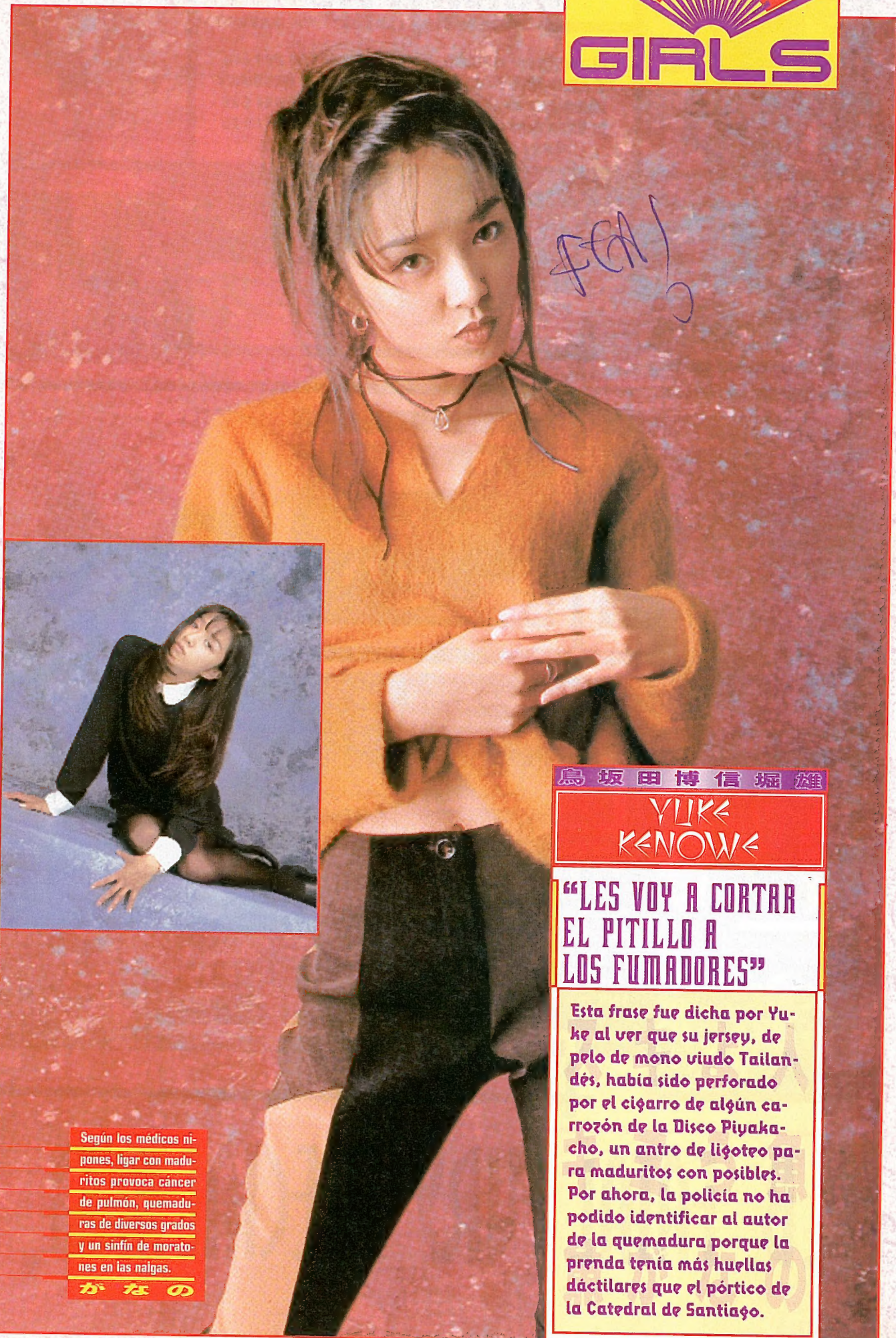




博 信 堀 雄 鳥 坂 田 博



坂



鳥 坂 田 博 信 堀 雄

YUKE  
KENOWE

**“LES VOY A CORTAR  
EL PITILLO A  
LOS FUMADORES”**

Esta frase fue dicha por Yuke al ver que su jersey, de pelo de mono viudo Tailandés, había sido perforado por el cigarro de algún carrozón de la Disco Piyakacho, un antro de ligoteo para maduritos con posibles. Por ahora, la policía no ha podido identificar al autor de la quemadura porque la prenda tenía más huellas dactilares que el pórtico de la Catedral de Santiago.

Según los médicos nipones, ligar con maduritos provoca cáncer de pulmón, quemaduras de diversos grados y un sinfín de moratones en las nalgas.

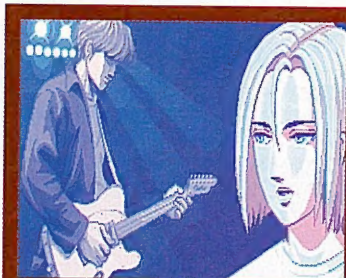
かなの



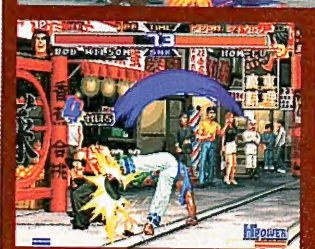
かなの

かなの

## VIDEO CLIP



AL TERMINAR EL JUEGO, LOS POSEEDORES DE NEO GEO CD RECIBIRÁN COMO REGALO SORPRESA UN MAGNÍFICO VIDEO-CLIP DE LA CANCIÓN DE BLUE MARY, EN EL QUE SE UNEN PERFECTAMENTE PRECIOSOS GRÁFICOS EN 2D CON EL MÁS PURO SONIDO CD. ALUCINANTE.



El lobo solitario, Terry, y sus eternos acompañantes, su hermano Andy y el aguerrido Joe Higashi, regresan a nuestra sorprendente **Neo Geo CD** en el sexto título de la fructífera saga **FATAL FURY**. Como siempre, los mejores gráficos en 2D unidos a la increíble jugabilidad que caracteriza a todos y cada uno de los títulos de **SNK**, hacen de este juego una auténtica bomba, que hizo explosión hace ya unos meses en los recreativos cosechando innumerables elogios entre los aficionados al género. Nuevos movimientos, antiguos personajes sumados con respecto al anterior **REAL BOUT** y la jugabilidad a la que **SNK** nos tiene acostumbrados, son lo más destacable del úl-

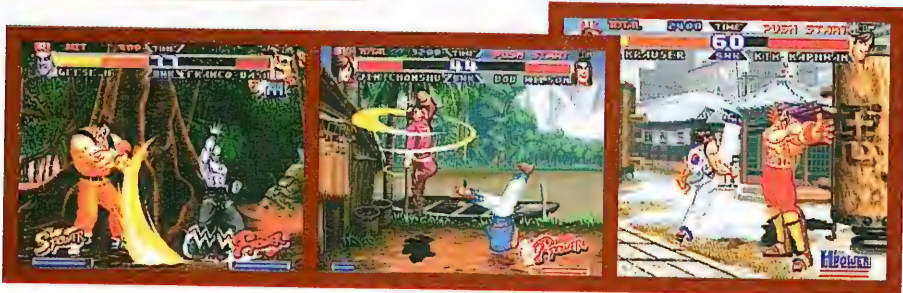


# R.B. FATAL FURY SPECIAL





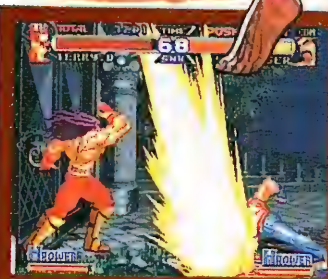
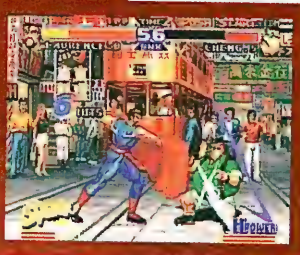
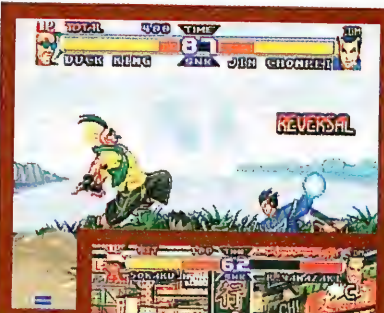
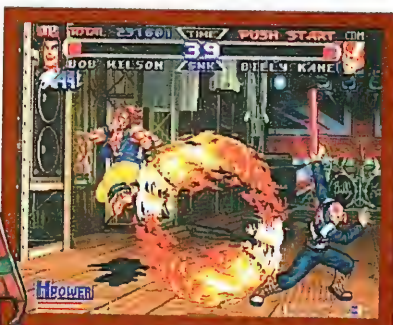
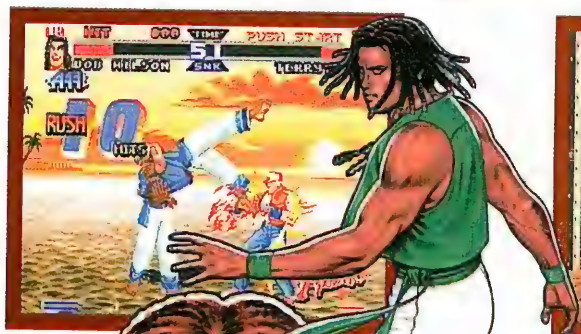
# MADE IN JAPAN



が なの  
R O M

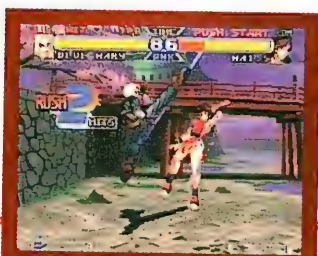
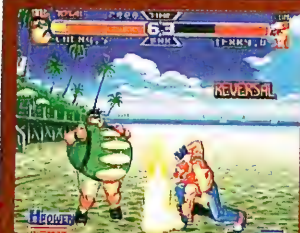
NEO GEO CD

SNK



timo éxito de la compañía de Osaka. La mecánica de juego ha sido ligeramente modificada, haciéndolo algo más complicado y completo, al igual que ocurrió hace años con FATAL FURY y F. F. SPECIAL. Al anterior elenco de luchadores se le unen Tung Fu Rue, Cheng Sinzan, Laurence Blood y un inmenso Wolfgang Krauser inflado a base de esteroides, a los que se suman Geese Howard, EX Andy, EX Blue Mary, EX Tung y EX Billy Kane seleccionables vía truco. Todos los escenarios han sido redibujados y poseen tres variantes (día, tarde y noche), y la banda sonora, como siempre, ha sido magistralmente remezclada. La calidad general del programa es increíble. La «vieja» Neo Geo sigue siendo la consola 2D por excelencia.

DOC





かなの

MADE IN JAPAN

かなの



かなの ROM

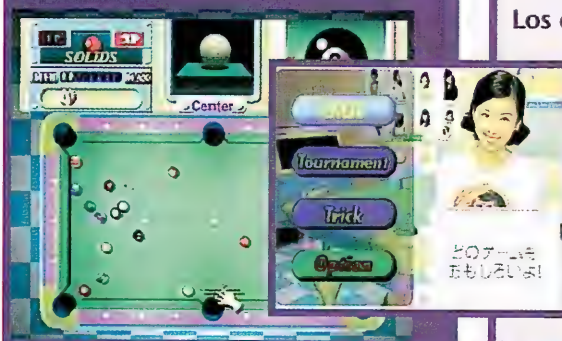
PLAYSTATION

DATA EAST



El perdedor ve aliviada su derrota con un beso de Kayo Malayo, la más guapa de la leprosería. Ni que decir tiene que todos los

participantes se matan por ganar, aún sabiendo que el primer premio consiste en una mopa para el coche confeccionada con el vello pectoral de The Punisher y un ejemplar de su bestseller erótico «Me voy a casa a por un cable».



A falta de una nueva entrega de SIDE POCKET, Data East nos ofrece, en colaboración con Four Winds Software una nueva variante del clásico de los billares con la diferencia de que en lugar de recompensarnos con la visión de mujerzuelas desprovistas de ropa, nos ofrece la dulce y casta compañía de ocho mujeres de imagen real. Los dos CD de que se compone

POOL BAR STORY: VOICE IDOL COLLECTION son una nueva muestra de que por encima de añadidos y florituras técnicas, la carga adictiva de SIDE POCKET y sus secuelas permanece inalterable ante el paso del

tiempo. Sin olvidar añadir la tradicional modalidad Trick, Data East ha incluido cinco modalidades diferentes del pool, billar o como queráis llamarlo. Desde los clásicos Eight Ball y Nine Ball hasta otros menos conocidos como Rotation, One Pocket y 14.1 Continuous. Por desgracia, las expectativas decaen bastante al descubrir que el modo de dos jugadores brilla por su ausencia, con lo que todo el peso del juego recae en los enfrentamientos contra los ocho mons... digo, las simpáticas niponas. Curioso, pero se esperaba de él algo más.

NEMESIS



POOL BAR STORY





博 信 堀 雄 鳥 坂 田 博

坂



FEF 6



Resistente al viento y  
los golpes, el estilo  
«Lameton Fashion»  
deja el pelo compacto,  
brillante y con un aro-  
ma que enloquece a  
los que usan Tauritón.

かなの

鳥 坂 田 博 信 堀 雄

NORIKO  
SAKAMOTO

“NO SABEIS TODO  
LO QUE ME AHORRO  
EN PELUQUEROS”

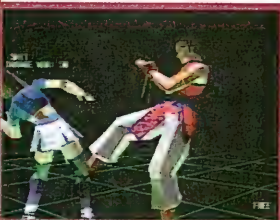
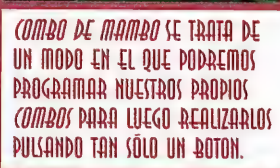
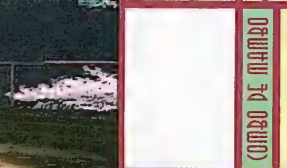
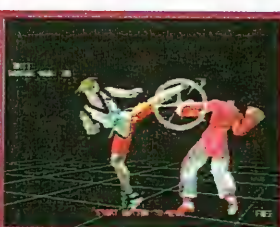
Su familia es famosa por sa-  
car el máximo partido a sus  
miles de vacas. Leche, man-  
tequilla, nata, abono, tapi-  
cerías para coches macarri-  
llas, ceniceros pezuñeros,  
cornúpetas trompetillas pa-  
ra sordos... y ahora una pe-  
luquería ultra-rápida basa-  
da en los siempre jugosos la-  
metones vacunos. Tan resis-  
tente como una permanen-  
te, sólo tiene un par de pro-  
blemas: las moscas y el olor.



がなの

MADE IN JAPAN

がなの



がなの  
ROM

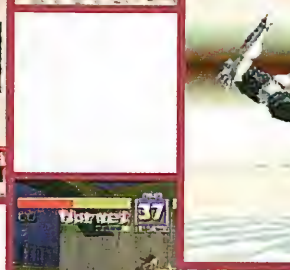
PLAYSTATION

TAITO



uando ya parecía que ningún juego de lucha en 3D podría llegar a sorprendernos, hace aparición en el mercado nipón el desconocido **FIGHTERS' IMPACT**. Taito ha programado este juego utilizando las mejores técnicas, como el *Motion Capture* en la animación de los personajes, o unos efectos de luz tan sorprendentes como el del escenario inglés, en el cual los coches de RAYTRACERS proyectarán la luz de sus faros sobre los luchadores. Doce personajes, de los cuales ocho poseen tres técnicas de lucha diferentes, se jugarán el tipo en localizaciones tan dispares como una alcantarilla, un rancho tejano o la cima de una montaña. La principal nota adictiva del juego es su peculiar sistema de *combos*, similar en algunos aspectos al de KILLER INSTINCT, en el que llegaréis a realizar *combos* de mas de 15 golpes.

DOC



FIGHTERS' IMPACT

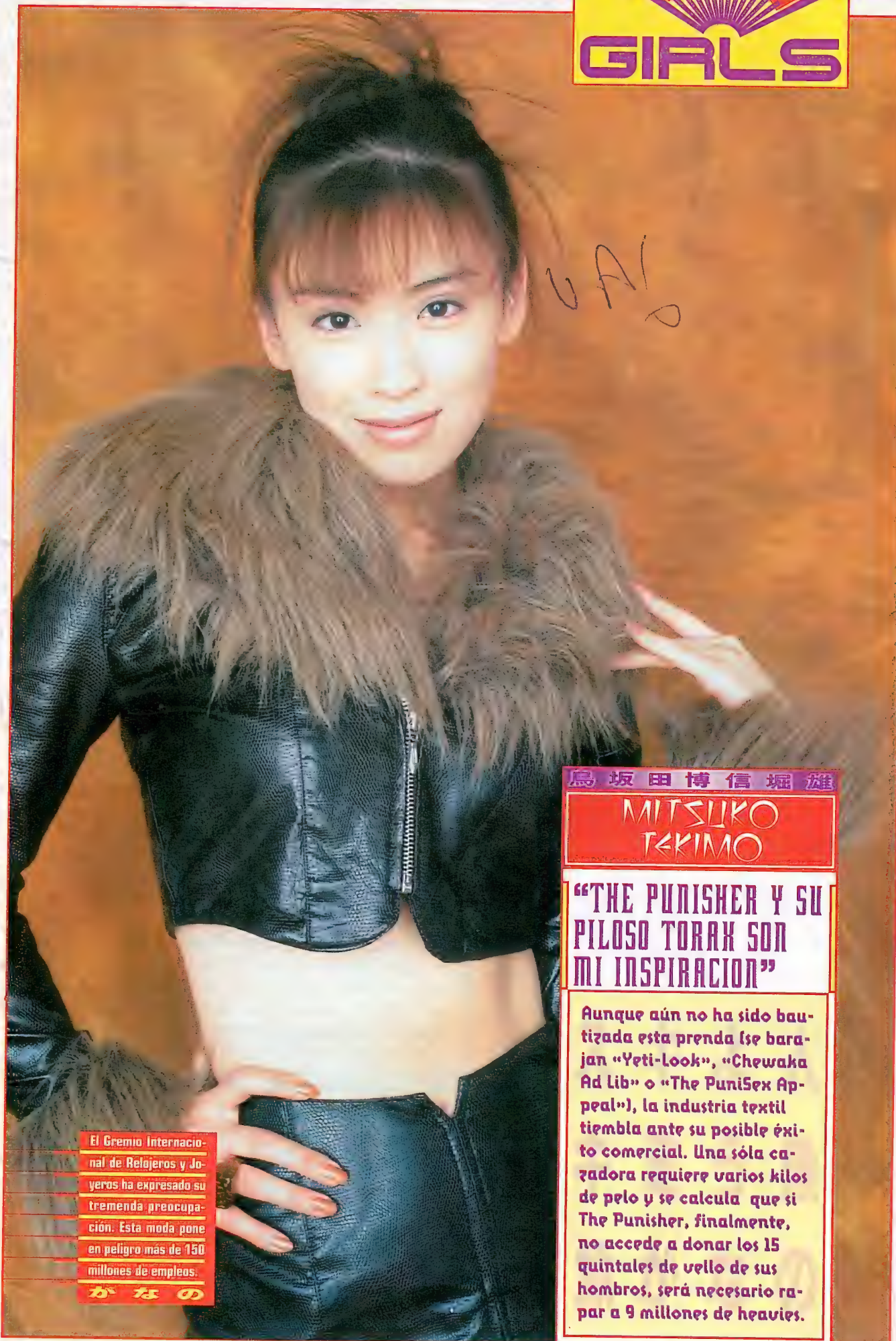




博 信 堀 雄 鳥 坂 田 博



坂



鳥 坂 田 博 信 堀 雄

MITSUKO  
TEKIMO

“THE PUNISHER Y SU  
PILOSO TORAX SON  
MI INSPIRACION”

Aunque aún no ha sido bautizada esta prenda (se barajan “Yeti-look”, “Chewaka Ad Lib” o “The PuniSex Appeal”), la industria textil tiembla ante su posible éxito comercial. Una sola cazadora requiere varios kilos de pelo y se calcula que si The Punisher, finalmente, no accede a donar los 15 quintales de vello de sus hombros, será necesario rapar a 9 millones de heavies.

El Gremio Internacional de Relojeros y Joyeros ha expresado su tremenda preocupación. Esta moda pone en peligro más de 150 millones de empleos.

が の



がなの

がなの



**T**ras haber protagonizado algunos de los episodios más brillantes de la programación en **Mega Drive** y **Saturn** (**DARK SAVIOR**, **LANDSTALKER**...), los miembros más carismáticos de **Climax** se han encargado de dar forma a **ALUNDRA**, uno de sus proyectos más ambiciosos para **PlayStation** junto al genial **RU-NABOUT**. Este **Action RPG** de perspectiva cenital al más puro estilo **ZELDA**, que debutó en el mercado japonés el pasado 11 de Abril, posee un gigantesco mapeado de más de 7000 pantallas de una impresionante calidad gráfica en las que destacan el exquisito colorido y los soberbios movimientos del protagonista, con más de 1400 celdas de animación. Otros datos de interés son los más de 800 efectos de sonido que ambientan a la perfección el juego y las 40 maravillosas melodías creadas para la ocasión por el prestigioso compositor **Kouhei Tanaka** (creador de la banda sonora de **SAKURA TAISEN** para **Saturn** y de cantidad de anime). Otros miembros sagrados del *staff* de **Climax**, como **Yasuhiro Oohori** (creador de **LANDSTALKER** para **Mega Drive**), **Kenji**

ALUNDRA





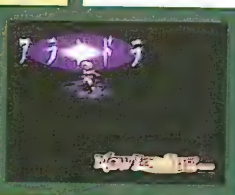
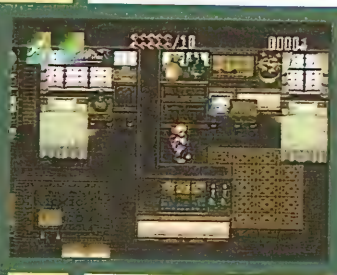
**Orihara** (encargado de elaborar el mapeado de sagas tan míticas como SHINING FORCE y FEDA de Yanoman) o **Mitaka Tamaki** (diseñador de personajes de LANDSTALKER Y FEDA) también forman

parte de este grupo de magos del videojuego que han dado vida a este espléndido **ALUNDRA**. Como todo *Action RPG* que se precie, las batallas contra los enemigos (algunos de generosas proporciones) son en tiempo real, y tendremos que enfrentarnos a multitud de ingeniosos puzzles. De momento no tenemos noticias de que vaya a ser comercializado en Occidente, pero tras la vertiginosa traducción de juegos como VANDAL HEARTS de Konami o WILD ARMS también de SCE, es probable que nos llevemos una sorpresa.

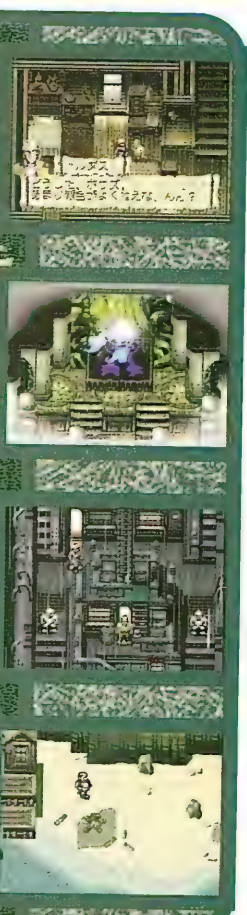
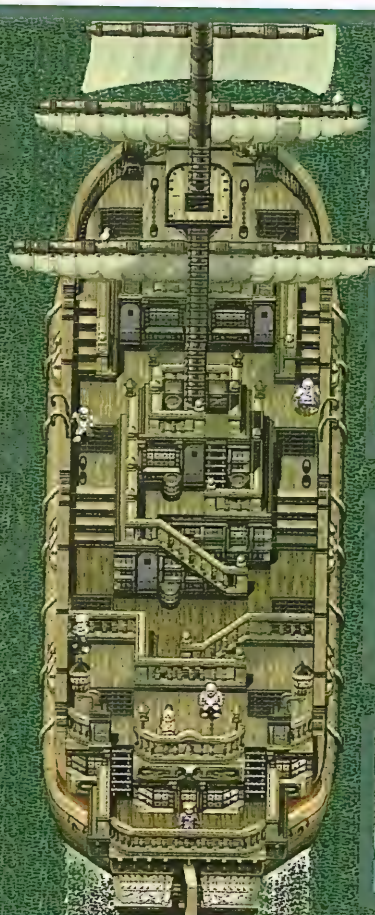
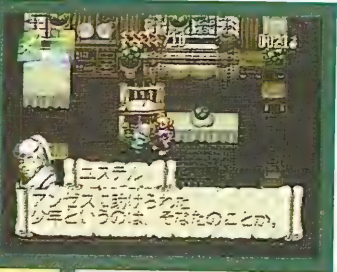
THE ELF



GRABAR



MAPA





博 信 堀 雄 鳥 坂 田 博 信 堀 雄 鳥 坂 田



Mucha posturita y mucho apretar los dientes pero nada. Hasta el próximo día 25 de Agosto, Miho no podrá soltar los gases de la cena de Noche Buena.

が な の



博 信 堀 雄 鳥 坂 田 博 信



田



鳥 坂 田 博 信 堀 雄

MIHO  
HIROTEKAWA

“Y AUN DICEN QUE  
EL GAS NATURAL  
ES MUY BUENO”

Según los médicos tiene un fallo orgánico que le impide expulsar los gases intestinales como todo el mundo. La malformación hace que sus ventosidades se acumulen durante meses. En la última deflagración rectal, Miho llegó a levitar durante 15 horas sobre su cama. No sabéis lo que costó convencer al Padre Karras de que no era la versión nipona de la niña poseída de El Exorcista.



が なの

が なの



Arriba podéis ver alguno de los muchos coches con los que podréis correr en METROPOLITAN HIGHWAY BATTLE R. Si conseguís acabar el modo Escenario, podréis elegir entre otros coches mucho más potentes y manejables. Abajo, la tienda y alguno de los componentes necesarios para poder vencer a nuestros rivales.



が なの  
ROM

PLAYSTATION

GENKI

**R**ecién aterrizado en el mercado japonés, METROPOLITAN HIGHWAY BATTLE R es la segunda entrega de TOKYO HIGHWAY BATTLE, que saldrá en breve en Europa. Creado por Genki, supone un salto evolutivo con respecto a su antecesor, ya que ha añadido muchas novedades. Para empezar mucha velocidad, un diseño gráfico y un tratamiento técnico más depurado y espectacular y, sobre todo, nuevas opciones de juego con las que podremos mejorar el vehículo con el dinero acumulado. Los circuitos urbanos característicos de la primera versión son más realistas y detallados, con un tráfico más abundante y con diversas condiciones climatológicas. El nuevo sistema de perfeccionamiento de nuestro coche, al estilo CHORO-Q, es obligatorio para vencer al rival con un gran nivel de conducción.

DE LUCAR

METROPOLITAN HIGHWAY  
BATTLE R

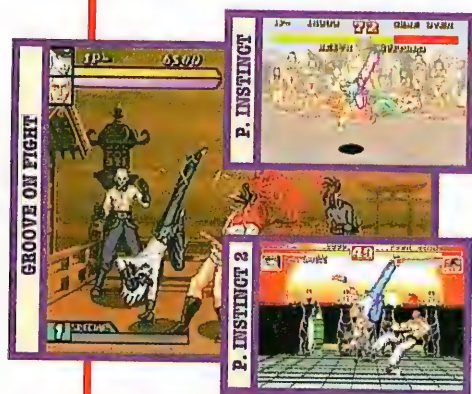






SATURN

ATLUS



Todo buen aficionado a los juegos de lucha conoce la famosa saga GOUKETSUJI ICHIZOKU (POWER INSTINCT en occidente), cuya tercera parte, titulada **GROOVE ON FIGHT**, acaba de hacer aparición en **Japón**. Atlus, haciendo uso del cartucho de RAM de

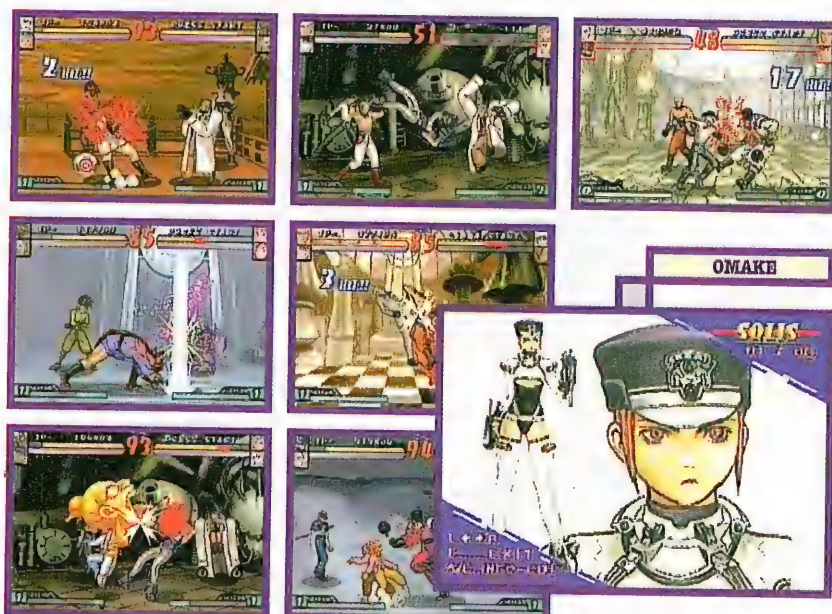


SNK, nos presenta un título absolutamente nuevo y sorprendentemente mejorado con respecto a las anteriores entregas. Esta vez, la mecánica de juego es si-

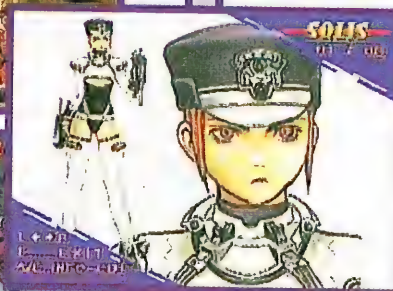
milar a la de X-MEN vs STREET FIGHTER de Capcom, en la que deberemos elegir a dos luchadores, que relevaremos a voluntad, aunque con un par de novedades, como la de poder lanzar al contrincante cualquiera de los personajes ya vencidos, incluido nuestro compañero. En lo que respecta a la jugabilidad, **GROOVE ON FIGHT** es

una auténtica delicia: trabajados combos, especiales, especiales conjuntos, posibilidad de jugar cuatro personas simultáneamente con el multitap, etc. Increíble la banda sonora.

DOC



OMAKE



Al acabarnos el juego tendremos acceso a una opción que nos permitirá observar diferentes bocetos, dibujos, y personajes y portadas no incluidas en la versión definitiva de G. O. F.

**GROOVE ON FIGHT**





# 鳥坂田博信堀雄

NEON GENESIS EVANGELION



emitida entre Octubre de 1995 y Marzo de 1996, NEON GENESIS EVANGELION (o como también se la conoce en su país, SHINSEIKI EVANGELION) ha sido una de las series de TV de mayor impacto en tierras niponas, dando lugar a un fenómeno que, lejos de quedarse en las fronteras de Japón, amenaza con arrasar también en nuestro país. Eso si se confirman los rumores sobre el inminente lanzamiento de la serie en forma de vídeo, así como la publicación del manga, obra de Yoshiyuki Sadamoto (responsable del diseño de los personajes de la serie de TV), y editado en Japón por Kadokawa Shoten a través de la revista SHONEN ACE MONTHLY. El responsable de semejante hito televisivo no es otro que el estudio Gainax, creadores

de la añorada FUSHIGI NO UMI NO NADIA (emitida por estos lares como NADIA Y EL SECRETO DEL AGUA AZUL) o de la prestigiosa saga de videojuegos PRINCESS MAKER, entre otras muchas cosas. Como es lógico, el éxito de EVANGELION ha dado pie a diversos juegos, uno de los cuales vió la luz en Saturn durante el pasado año, por obra y gracia de Sega. NEON GENESIS EVANGELION se sitúa a medio camino entre la película interactiva tipo 3X3 EYES de PSX y la carga estratégica y el desarrollo de los CAPTAIN TSUBASA de Tecmo.



Anotad este nombre porque va a ser el anime de moda en España, como lo fue en Japón. NEON GENESIS EVANGELION aterrizará entre nosotros dentro de muy poco en forma de vídeos y mangas, y nosotros hemos querido adelantarnos al fenómeno para ofrecerlos una de sus recientes incursiones en el universo del videojuego.

# MANGAZONE

• por NEMESIS •

Supongo que cuando aterricen en verano las películas y los mangas de **EVANGELION**, a sus crecientes legiones de fans el juego les parecerá una maravilla. A mí, particularmente, me parece uno de los títulos más sosos y aburridos de cuantos han pasado por esta sección. Muy bonito sí, con una secuencia de introducción impresionante y un aluvión constante de secuencias animadas, pero resulta un auténtico tostón si desconoces el idioma nipón. El desconcertado jugador se ve condenado a soportar más de cinco minutos de diálogos en japonés entre combate y combate, sin poder hacer nada por evitarlo (al menos en **3X3 EYES**, uno podía saltarse los diálogos). Para colmo



de males, y con la única excepción de la *intro* y poco más, el tamaño por el que se nos ofrece la película es mínimo. Si **Sega** se hubiera decantado por el **TrueMotion** estaríamos hablando de *intros* a toda pantalla, pero prefirieron utilizar **Cinepak**... y así les ha salido. Una pantalla mínima que, para más cachondeo, viene decorada por un marco ti-

po **Super Game Boy**, que va cambiando según transcurre el juego. En cuanto a la mecánica de los combates, la mejor palabra que puede definirlo es desconcertante, desde el sorteo de la **ONCE** inicial (del que todavía desconozco su finalidad) hasta las acciones que puede ejecutar nuestro robot, perfectamente reconocibles (puñetazo, cuchillada,

disparo) pero difícilmente ejecutables. Si esta es la nueva hornada de adaptaciones de manga que se nos avecina, que se la coman con patatas. Prefiero quedarme con mi viejo **ASHITA NO JOE**

para **Super Famicom**, que será una antigualla, pero seguro que le da mil vueltas en cuanto a jugabilidad y diversión a todo lo que está saliendo ultimamente en cuestión juegos de manga.

Premio para el que localice a Wally entre tanto marcador.



## EL CONTESTADOR



**PIIP** Mensajes (urgentes) de Clara López (Lugo), Iñigo Parra (Madrid) y David Carreras (también de Madrid). ¡Los pobres acaban de darse con DR. SLUMP en las narices... y no saben cómo reaccionar! Tranquilidad, muchachos (y señorita). DR. SLUMP es una broma que acabó convertida en institución, un divertimento con el que el propio Toriyama disfrutó más que nadie. Y punto. Mi consejo es que os dejéis de puñetas y aluci-



SUPERMANGA.  
C/O'Donnell. 12.  
28009 Madrid

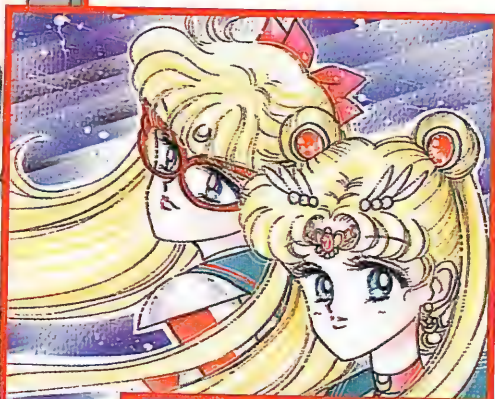
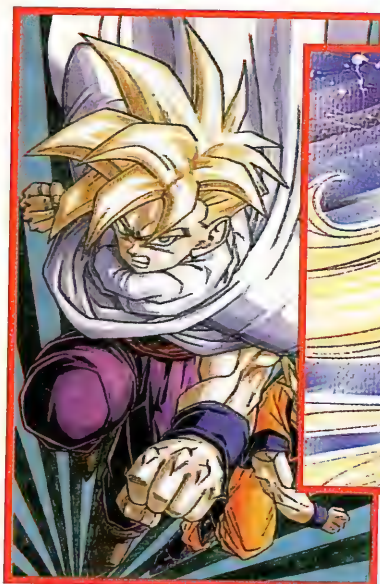
néis como lindos y tiernos animalitos entre tanta locura dibujada. Para aburrirse leyendo COMPILER o LUCHADORAS DE LEYENDA siempre hay tiempo...

**PIIP** Mensaje de Loli Segura (Valencia). Que dediques tantos folios manuscritos a teorizar sobre la obra de Hi Nacho Tori indica que andas floja de clavijas, querida. El chaval es un portento, para qué negarlo, pero sus tebeos de lo que andan sobrados es de jeta y buen humor, no de «pretensiones artísticas desasossegantes» (!) o «verdaderos teoremas enmascarados por la caricatura» (!!!!). Tómate algo, anda.

**PIIP** Mensaje de Silvia Palasí (Barcelona). Comparto tu opinión sobre el manga paródico de SAINT SEIYA, que ha lanzado Estudio Inu con Nuestro Hombre a los pinceles: es de un cutre ini-







imaginable. Los dibujos están hechos a toda prisa, la rotulación se hace pesada, el guión aburre, los (pocos) chistes no tienen ninguna gracia y... y... dejémoslo correr, ¡que me enciendo!

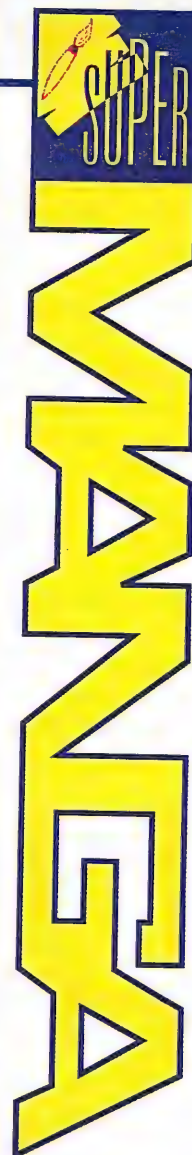
**PIIP** Mensaje de **José Manuel Robles (Vizcaya)**. Leíste bien, donde fuera que lo leíste. MISS CHINA -mi debilidad personal, debo confesarlo- es muy popular en **Estados Unidos**, donde su OVA se ha situado cómodamente entre los primeros puestos de las listas de venta de vídeos. La explicación es bien

sencilla: MISS CHINA está estructurada como una serie occidental, sin despreciar el realismo mágico que impregna la historieta japonesa de toda la vida. Una fórmula tan ultra-comercial... como casual. Veremos qué tal va por aquí.

**PIIP** Mensaje reivindicativo de **Nuria Vallés (Gerona)**. Para mucha gente, manga es sinónimo de cómic mal hecho, apresurado, guarro y hasta ofensivo. ¿Te extraña, viendo lo que hay en los quioscos ahora mismo? Creo que los editores de este país deberían hacer un esfuerzo por lavarse la cara ante el gran público y poner en circulación series con menos sal gruesa. A lo mejor vendían más... a lo mejor no, ¡segurísimo! En cuanto a tus medidas (una manifestación pro-manga en plena calle, minutos de silencio en las escuelas) me parecen, como mínimo, excesivas. Qué digo: un disparate. ¡No me seas tan tremenda, hija!

**PIIP** Mensaje (curiosillo) de **Daniel Roure (Barcelona)**. La historieta que recuerdas con cariño, a pesar de lo que crees, no era un manga primitivo. Se llamaba, por las pistas que das, EL CORSARIO DE HIERRO. Y se hacía aquí, en **España**. ¿Se habrá apoderado el fluido merlinone de tus neuronas? ¿...O es que, en realidad, existe una cierta similitud estilística? Ala, ya tenemos tema para debatir. Qué alegría.

AL APARATO: J. M. MONTAÑA



## BANZAI

### EL TRIVIAL DE LOS OTAKUS

#### ■ NEO-OTAKU

1. ¿Quién es el autor de **BERSERK**?
2. Completa el título: ¿QUÉ PASA CONTIGO...
3. ¿En qué año está ambientado el guión del célebre manga **MAR-CROSS 7**?

#### ■ OTAKU VULGARIS

1. ¿Quién dirigió **STREET FIGHTER II V**?
2. ¿Cómo se llama el protagonista de **VENGER ROBOT GO**?

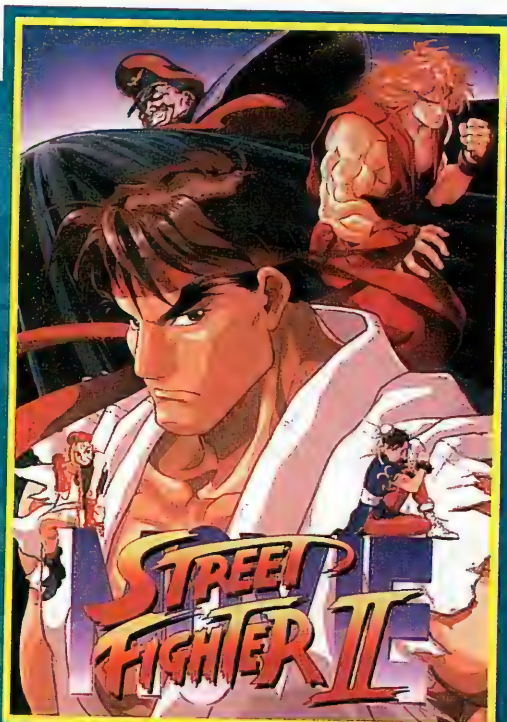


3. ¿En qué año y mes fue publicado originalmente el final de **DRAGON BALL**?

#### ■ MEGA-OTAKU

1. ¿Cómo se llama la compañía productora del anime **MAETERLINK**?
2. ¿Cuántos volúmenes de **CINTURÓN NEGRO** han sido publicados en el Japón?
3. Nombra al creador de **H2** y **HI ATARI NO RYOKO**.

♦ Respuestas a las preguntas del mes anterior: NEO-OTAKU: 1: 1986 y 1991. 2: LA FUERZA DEL DRAGÓN. 3: KISHI, LA PRINCESA CABALLERO. OTAKU VULGARIS: 1: 1909. 2: MANGA MICH. 3: NEJISHIKI. MEGA-OTAKU: 1: Kon Shimizu. 2: NORAKURO. 3: EL VIAJE A TOKIO DE TAGOSAKU Y MOKUBE.





**C**uando muchos de vosotros érais pírricos en carne y mente, tiernos otaku-corderillos, yo ya había superado el ecuador de mi existencia. Por ello, os supongo desconocedores de cierto género cinematográfico que mezclaba las aventuras clásicas con la ciencia-ficción del mejor Julio Verne, allá por los años 50. A esas películas, decían los críticos, se les agradecía un cierto «sense of wonder», o lo que es lo mismo, una sensibilidad para crear emociones maravillosas, incluso poéticas. Hoy, por vez primera, un simple manga ha sido capaz de devolverme aquella ingenuidad. Os hablo, por supuesto, de **MISS CHINA** (serie limitada, 295 pesetas), un tratado sobre cómo



mo hacer buenas historietas más allá de las convenciones de cualquier estilo. Porque a pesar de toda su parafernalia manga, **MISS CHINA** rompe esquemas y se muestra capaz de atravesar fronteras gracias a la prodigiosa habilidad narrativa de su autor, **Kenji Tsurita**. No esperéis combates espectaculares, ni ripios aburridos. China, la joven que

da título a la versión española (la americana, **SPIRIT OF WONDER**, proviene del término al que anteriormente he hecho referencia), es pura ternura, la reencarnación de **Leslie Caron**. Incluso sus compañeros en la función, rompiendo la tónica, tienen idéntico carisma y pronuncian frases inolvidables.

¿Es **Tsurita** un genio a la altura de los grandes maestros? En mi modesta opinión, sí. Posee un estilo muy personal, nunca trabaja con ayudantes, no tiene ninguna prisa en editar un número millonario de páginas, es capaz de sustituir eficazmente cualquier palabra por una imagen. Y lo más importante: quiere llegar al mayor público posible, sea cual sea su nacionalidad o conocimiento del manga.

En las antípodas del estilo de **Tsurita** se halla **Akira Toriyama**, autor del mayor

**MISS CHINA** es un tratado de cómo hacer un buen manga. Rompe esquemas y se muestra capaz de atravesar fronteras gracias a la prodigiosa habilidad narrativa de su autor, **Kenji Tsurita**.



lanzamiento de la temporada, **DR SLUMP** (serie limitada, 595 pesetas). Como muchos de vosotros sabréis ya, esta serie ha constituido un auténtico fenómeno en el **Japón**. En **España** llevamos años esperándola. ¿Funcionará? El humor surrealista de **Toriyama** tiene destellos ocasionalmente mordaces, pero se ve lastrado por un exceso de gags absurdos y escatológicos. La pregunta que se plantea es evidente. ¿Puede el lector español disfrutar de mofas tan específicamente dirigidas a una sociedad como la japonesa? Creo que la respuesta es negativa, aunque la tradición «nonsense» tiene seguidores -y muchos- en nuestro país. Yo, en cualquier caso, recomiendo que no os perdáis los primeros episodios. Son los mejores con diferencia.

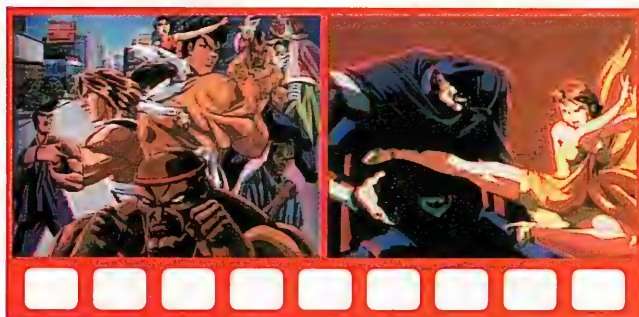
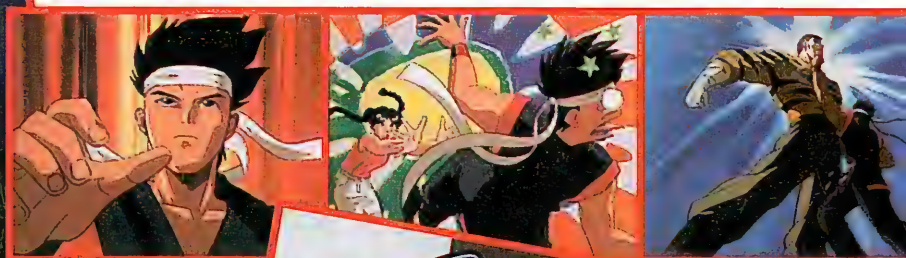
Lástima no poder decir lo mismo de otro lanzamiento supuestamente estelar, **CAZA-**



**DORES DE MAGOS**, de Satoru Akahori y Ray Omishi (serie limitada, 1.200 pesetas). Es un manga de fantasía pesadito como pocos, a pesar de su dibujo de alto nivel. Y yo me pregunto... ¿Qué será lo que tienen estas historias, que encuentran editor español con tanta facilidad? No tengo ni la más remota idea. A mi parecer, lo que le ocurra a un paria llamado **Carrot Glacé**, poseído por una docena de entidades, está desprovisto del menor interés. Da igual si consigue liarse con una hembra de bandera, o si acaba perdido en un barrizal. Deberíamos exigir mejores guiones, aunque para ello hubiera que mandar cartas-bomba a las editoriales. De la versión española, chiquitita como co-







responde a los nuevos vientos que soplan en el sector, cabe objetar la publicación bimensual. Los seguidores de la serie -que algunos hay, especialmente con la propaganda que se le ha hecho a **CAZADORES DE MAGOS** en los fanzines- se ven obligados a releer el episodio anterior, anotar los principales acontecimientos de la serie en un papel -para no olvidarlos... o simplemente renunciar a la colección. Triste destino, el suyo.

Pasemos a cosas más alegres, como la adaptación en dibujos animados de **VIRTUA FIGHTER** (90 minutos, 1995 pesetas), que es prodigiosa. Los personajes del videojuego original han sido tratados con el respeto merecido, la banda sonora es de las mejores que uno pueda escuchar en anime... ¡y hasta la



historia, de la que nada voy a desvelar, tiene interés! Lo mismo ocurre con **STREET FIGHTER II V DATA 4** (66 minutos, 1.995 pesetas), nueva entrega de una de las series de animación con más fans en el país. Sus novedades respecto a otros episodios son mínimas, o nulas, lo que en sí es ya una buena noticia porque se mantiene el elevado listón de calidad. Y si sois completistas, queda todo dicho.

Ahora mirad bien a dónde habéis llegado. Con la ayuda de **Maggie Thatcher**, he recuperado las tres páginas que injustamente me habían sido arrebatadas. Mil gracias por el medio centenar de cartas de apoyo recibidas en redacción y por los estruendosos gritos que desde la calle me devolvían el eco de... ¡GOD SAVE HIRO-HITO!



博 信 堀 雄 鳥 坂 田 博



坂



鳥 坂 田 博 信 堀 雄

WAKAIWA  
AKENAIWA

“BUSCO A JAQS...  
PERO ME LO TOMO  
MENOS A PECHO”

La verdad es que más que buscarlo, lo que hace es preguntarle y quedarse con el primero que se le cruza. Algo ligera de cascos, en vez de bajarse un poco la cremallera, lo que suele hacer es bajarla hasta el final. Tan conocida es su forma de actuar que ya no esperan a que eche mano de la cremallera. Al ritmo que va, 500 nipones diarios, es seguro que encontrará a Jaqs.

Va son seis las capitales de provincia en las que es seguro que no está Jaqs. Para Septiembre acabará la campaña del norte y ya sólo quedará Tokyo.

が の



# Checklist

### ACCIONES

GOLPE MAURABO ■ Nº 4  
MADARUKANA ■ Nº 5  
PATADA KOBABA ■ Nº 7  
PATADA HYOHYO ■ Nº 8  
GOLPE TAMURABE ■ Nº 10  
PUÑETAZO TEBU ■ Nº 11  
PUÑETAZO  
DABU-DABU ■ Nº 12  
PUÑETAZO  
MONAKA ■ Nº 13  
GOLPE DORKO ■ Nº 14

### ALPHAS

MERUBE ■ Nº 4  
AYUNI ■ Nº 4  
OH, ME! ■ Nº 5  
SHIT! ■ Nº 7  
DOMEKURA ■ Nº 8  
SEDUCCION ■ Nº 9  
BOMBA DE VOMITOS ■ Nº 9

### ARMAS

BOOMDROIDE ■ Nº 4  
METRALLETA  
DOBUYO ■ Nº 8  
REVIENTAHOMBRES ■ Nº 9  
TAKABAM ■ Nº 10  
METRALLETA KEGO ■ Nº 11

### CEREMONIAS

TAIRO ■ Nº 4  
BUBOBA ■ Nº 5  
BUDOKEYO ■ Nº 5  
DORAKUMO ■ Nº 6  
DOMU-MARAKA ■ Nº 7  
NANOKA ■ Nº 7  
DOBA-DOBA ■ Nº 7  
ONENI ■ Nº 10  
HYEROKU ■ Nº 11  
BUREBIYA ■ Nº 11  
FEUDOKAKU ■ Nº 12  
BUEO ■ Nº 13  
UMONEBE ■ Nº 13  
DUMOKUKU ■ Nº 13  
OKUKOMU ■ Nº 13  
BOTASOKU ■ Nº 14  
POPURABO ■ Nº 14  
MIFURE ■ Nº 14  
YUKUNO ■ Nº 14

### CIUDADES

BAEROKA ■ Nº 4  
HYONURA ■ Nº 5  
SUMOKU ■ Nº 5  
KARABA ■ Nº 6  
LABURA ■ Nº 6  
KOUUMUKU ■ Nº 7  
WAMUNO ■ Nº 7

SOMAKU ■ Nº 8  
TAMU ■ Nº 8  
LAMANOCA ■ Nº 9  
DAULAMU ■ Nº 9  
MUTSAKI ■ Nº 10  
DAROKA ■ Nº 14  
MORUKU ■ Nº 14

### CONSPIRACIONES

MOBAKU ■ Nº 4  
DUMORUBA ■ Nº 7  
DOKERABE ■ Nº 8  
GAROKO ■ Nº 8  
YUMIHIRO ■ Nº 9  
DEBUYOKI ■ Nº 9  
DAHAMI ■ Nº 10  
BARU-BARU ■ Nº 11  
GUNIBUO ■ Nº 11  
MIBEKOYU ■ Nº 12  
HYOMOSHI ■ Nº 14  
DAKORE ■ Nº 14

### ESPIAS

AHIOYO ■ Nº 4  
WEMASAKE ■ Nº 4  
NUMANUBO ■ Nº 5  
RASTREADOR ■ Nº 6  
GUMAKA ■ Nº 8  
SIMAKU ■ Nº 9  
MESAMU ■ Nº 10  
TOKOMBO ■ Nº 11  
SIMAKU ■ Nº 12  
DARU-DARUMÉKU ■ Nº 12

MEKURA ■ Nº 13  
MENAME ■ Nº 14  
MEUNOBA ■ Nº 14

### GUARDIANES

KUNEBE ■ Nº 6  
BERUSU ■ Nº 7  
BAKUTA ■ Nº 8  
MENORAKA ■ Nº 9  
BISO ■ Nº 9  
TOME BEBIMA ■ Nº 12  
NUKORU ■ Nº 13

### LUGARES

PUERTO HINEKAMU ■ Nº 4  
MANSION GAMAKU ■ Nº 5  
AEROPUERTO  
DE KOBOKURA ■ Nº 5  
BOSQUE KUMAKE ■ Nº 5  
ESTACION NUCLEAR  
DE POPARU ■ Nº 5  
AEROPUERTO  
DE NIMIBE ■ Nº 6  
MONTE MURAKU ■ Nº 6  
MONTE GUMABARU ■ Nº 6  
MONTE KEIUMU ■ Nº 8  
BOSQUE PUMUMO ■ Nº 9  
TEATRO TUBBO ■ Nº 9  
BOSQUE KULUBU ■ Nº 10  
DAYUVILLE ■ Nº 10  
MONTE DUKO ■ Nº 10  
COLISEO SABUTO ■ Nº 11

AEROPUERTO  
DE MANPUBU ■ Nº 11  
ANKONABUVILLE ■ Nº 11  
MONTE UYOPU ■ Nº 11  
EIKUNARABOVILLE ■ Nº 12  
TORAKOVILLE ■ Nº 12  
POPARUVILLE ■ Nº 12  
MONTE TINOPU ■ Nº 13  
BOSQUE YUYUYA ■ Nº 13  
MONTE DUBARAE ■ Nº 13  
BOSQUE MABEKA ■ Nº 14  
MONTE DALUMUBA ■ Nº 14

### MUTANTES

KEIKU BUBI ■ Nº 4  
TEIKO SADAKA ■ Nº 6  
HIDEAKI SAWAMURA ■ Nº 7  
YASUHIRO ANNO ■ Nº 9  
JOHNNY DABU ■ Nº 10

### OBJETOS

JOYA BUMUKU ■ Nº 5  
JOYA LAPUKO ■ Nº 7  
JOYA  
DARKUMABARU ■ Nº 7  
MOMAKUBU ■ Nº 8  
JOYA HYUMAKE ■ Nº 10  
JOYA MIKABUYO ■ Nº 13

### OBJETOS DEL OTRO LADO

BERUMASHI ■ Nº 5  
MINOKABE ■ Nº 9

SHAIMOKU ■ Nº 10  
MAYUKO ■ Nº 11  
LOMOKAKO-BARA ■ Nº 12  
BUKEBU ■ Nº 14  
OPPUPA ■ Nº 14

### ORACIONES

DOBEBEYA-BO ■ Nº 4  
KARUMUYA-BO ■ Nº 5  
YUBUKEIKU-BO ■ Nº 6  
KOBARUYASHU-BO ■ Nº 8  
DAKUBUYA-BO ■ Nº 11  
WERAKU-BO ■ Nº 12  
KUNEBAKO-BO ■ Nº 13

### PODERES

MUMI ■ Nº 4  
SUSU ■ Nº 5  
MOBA ■ Nº 6  
BOMU ■ Nº 6  
WAWA ■ Nº 7  
TAMO ■ Nº 8  
GUGA ■ Nº 9  
BUBI ■ Nº 10  
MAMU ■ Nº 12  
BABO ■ Nº 13  
MARO ■ Nº 13  
MUMA ■ Nº 14

### POLITICOS

SRTA. KERAKA ■ Nº 4  
HOKUNA ■ Nº 6  
KONUBA ■ Nº 6  
TISAKI ■ Nº 6  
GORUKA ■ Nº 7  
HOKUNA ■ Nº 8  
WARAMU ■ Nº 8  
MASAKO ■ Nº 9  
KARU-KARU ■ Nº 10  
MURA ■ Nº 10  
KAMANAKA ■ Nº 12  
MANOBUTO ■ Nº 13  
LABUKE ■ Nº 13

### SOLDADOS

DOMAKURA ■ Nº 5  
MAKO ■ Nº 6  
DOMEKURA ■ Nº 7  
DAERAMU ■ Nº 10  
SANSUMAKO ■ Nº 11  
FOKUMA ■ Nº 11  
BURABU ■ Nº 12

### VEHICULOS

COCHE MANAKA ■ Nº 4  
MOTO BALUKA ■ Nº 4  
MOTO DOMORAKU ■ Nº 7  
MOTO NAMUKA ■ Nº 9  
MOTO TORUNABA ■ Nº 11  
COCHE WAKIBO ■ Nº 12  
MOTO KALO ■ Nº 12

Reglas del juego aparecidas en  
JAPANMANIA Nº 4  
Numeros atrasados:  
☎ (91) 586 31 79

**POLITICO** G-112

• LABUKE •  
Presidente del Partido Yoshiano, que defiende los postulados del creador de Haki, accedió al poder en la Segunda Estación de Tokashi. Tras perder el poder en las elecciones (Quinta Estación de Toru, Depósito de Manja), lo recuperó en las postimerías del Nuevo Sunch.

**LUGAR** G-210

• COLISEO SABUTO •  
Gran circo donde se dan cita deportistas y asesinos en serie para la práctica del klopas -o "muerte de la epidemia por suspensión traumática de la gravedad".

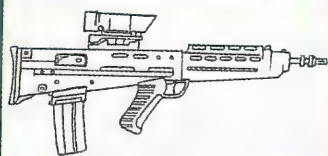
**SOLDADO** G-110

• SANSUMAKU •  
Se capaz de detectar la presencia del enemigo a muchos kilómetros de distancia. Cuando trabaja en colaboración con Daraburo, alumbra los campos de minas locales a razón de dos por segundo.



ARMA

GJ62



• METRALLETA SEPAKU •

Ligera, casi etérea, dispara munición espiritual del Tercer Cielo. Su bala más temida es la que corresponde a Bushaka, el dios del desgarrero que acabó -de un mordisco- con la vida de cien elefantes.

**m**  
angaka

CONSPIRACION GJ46



• SAYUGA •

Organizada durante el gesó para envenenar al Emperador Shukabo de Resino, ha dado nombre a las revueltas palaciegas que nacen de la ingestión masiva de licores shujo.

**m**  
angaka

CEREMONIA

GJ12



• KEMUKO •

Sus participantes, machos y hembras en igual número, corren en círculos hasta morir... o renacen convertidos en Gajunes, seres de alta vida. Quienes caen son considerados impuros.

**m**  
angaka

LUGAR

GJ300



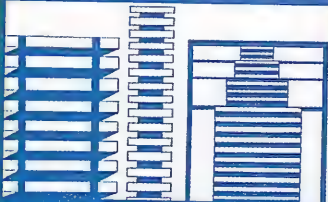
• KAGEMINILLE •

Prestigiada en toda la Dimensión por el poder medicinal de sus aguas, es visitada por ancianos enfermos de Kronli o Pehuno. Los rumores indican que el mismísimo Emperador está sometido a tratamiento en sus instalaciones.

**m**  
angaka

LUGAR

GJ430



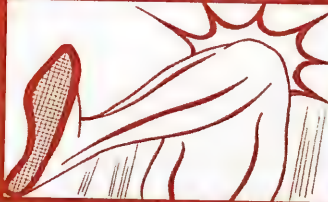
• HYOBURANILLE •

La Capital de la Anarquía, fundada por el proscrito Ayashe Blrughi, está rodeada por un cinturón de fuego que impide cualquier visita no autorizada por su Ayuntamiento.

**m**  
angaka

ACCION

GJ8



• GOLPE BARANMOKU •

Exige la concentración total de la energía medular en el menisco. Su ejecución está reservada a los guerreros de clase 'Niktó' debido a su complejidad.

**m**  
angaka

MUTANTE

GJ11



• HIROHIME KOSU •

Medido del ser entre un robotan de la era y un alienígena de aspecto desconocido, sus diminutas orejas retienen todas las ondas de la radio-ondas. Se ha relacionado con la ex mujer de Sakura Tsuki, cuyo cuerpo se había convertido en un robot.

**m**  
angaka

LUGAR

GJ435



• CARCEL GANEBOTU •

Construida sobre el foso del Lamento de las Almas, alberga en la actualidad cerca de tres millones de seres desencarnados. Los castigos plasmáticos que les son infringidos pueden causar el Gható, o anulación total, del aura.

**m**  
angaka



## CONSPIRACION CJ46



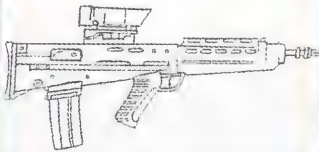
### • SAYUGA •

Organizada durante el gaseo para envenenar al Emperador Shukabo de Besino, ha dado nombre a las revueltas palaciegas que nacen de la ingestión masiva de licres shugo.

## mangaka

## ARMA

## CJ62



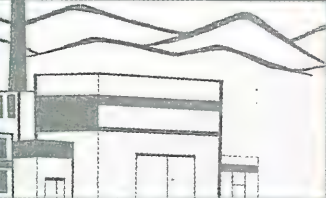
### • METRALLETA SEPAMU •

Ligera, casi eterna, dispara munición espiritual del Tercer Gato. Su bala más temida es la que corresponde a Bushaka, el dios del desgaste que acabó - de un modo seco - con la vida de cien elefantes.

## mangaka

## LUGAR

## CJ300



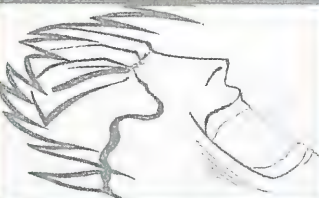
### • KAGEMILLE •

Fresquiada en toda la Dimensión por el poder medicinal de sus aguas, es visitada por ancianos enfermos de Kronli o Pohano. Los rumores indican que el mismísimo Emperador está sometido a tratamiento en sus instalaciones.

## mangaka

## CEREMONIA

## CJ12



### • KENKO •

Sus participaciones, machos y hembras en igual número, corren en círculos hasta morir... o renacen convertidos en Gajones, seres de alta vida. Quiene caen son conculcados impuros.

## mangaka

## ACCION

## CJ8



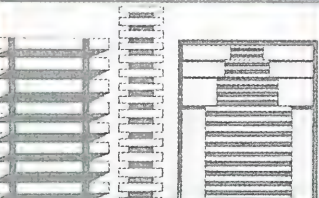
### • GOLPE BARAMOKU •

Exige la concentración total de la energía medular en el menisco. Su ejecución está reservada a los guerreros de clase Nkto debido a su complejidad.

## mangaka

## LUGAR

## CJ430



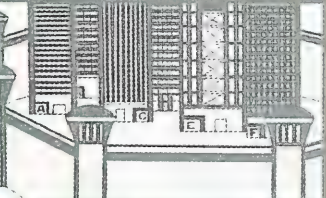
### • HYOBURA VILLE •

La Capital de la Anarquía fundada por el proscrito Ayashe Birughi, esta rodeada por un cinturón de fuego que impide cualquier visita no autorizada por su Ayuntamiento.

## mangaka

## LUGAR

## CJ435



### • CARCEL GANEBOTU •

Construida sobre el foso del Baño de las Almas, alberga en la actualidad cerca de tres millones de seres desencarnados. Los castigos plasmáticos que les son interinfectados pueden causar el Gato, o anulación total del aura.

## mangaka

## MUTANTE

## CJ11



### • HIRU FUME KOSU •

Nacido del foso entre un habitante de Hyonure y un alienígena de especie desconocida, sus dominantes orejas reúnen todas las cualidades de los micro-robots aspi. Se la ha relacionado con la ex-mujer de Gahnar Yoshi, cuyo reflejo se halla atrapado también en Haki.

## mangaka



**CONSPIRACION CJ47**



• BIREI •  
Liderada por el dershotu Gaiko Berumi, derrocó al monarca-bruto de los llanos y propició al mismo tiempo la revuelta de los feroces Tung.

**m angaka**

いもの...でふ...は、...きり...ずらし...生きも...の...ロと出...ました...宮崎監督に...る劇場ア...メー...「となり...トトロ」が...説...りました。映画の感動を...に、宮崎監督自身の挿し絵...えてお届けし...す。いつまでトトロをあなた...そばに.....

**LUGAR CJ350**



• MUNATUBEVILLE •  
Su vida está regida por los Computamaestros, grandes máquinas pensantes que en una fase experimental se alimentan de munatubianos contaminados. Verko Musuka ha saludado esta iniciativa del PTU, a la que considera "un triunfo de la pureza carnal".

**m angaka**

いもの...でふ...は、...きり...ずらし...生きも...の...ロと出...ました...宮崎監督に...る劇場ア...メー...「となり...トトロ」が...説...りました。映画の感動を...に、宮崎監督自身の挿し絵...えてお届けし...す。いつまでトトロをあなた...そばに.....

**OBJETO DEL OTRO LADO CJ1PU**



• IPU •  
Misterioso objeto originario del Monte del Averno que tiene el poder de conferir protodeidades a seres vulgares, aunque su kisho no sea hakiano. Fue encontrado por el explorador Taseho Kala, asesinado por los Tashu durante la Revolución de la Revelación.

**m angaka**

いもの...でふ...は、...きり...ずらし...生きも...の...ロと出...ました...宮崎監督に...る劇場ア...メー...「となり...トトロ」が...説...りました。映画の感動を...に、宮崎監督自身の挿し絵...えてお届けし...す。いつまでトトロをあなた...そばに.....

**OBJETO DEL OTRO LADO CJ17**




• SHOGAINO •  
Implantado en el córtex cerebral, multiplica por seis la memoria natural. Entre sus efectos secundarios se encuentra la psico-tetraplejia.

**m angaka**

いもの...でふ...は、...きり...ずらし...生きも...の...ロと出...ました...宮崎監督に...る劇場ア...メー...「となり...トトロ」が...説...りました。映画の感動を...に、宮崎監督自身の挿し絵...えてお届けし...す。いつまでトトロをあなた...そばに.....

**GUARDIAN CJ28**



• MENORAKA •  
Su prodigiosa visión nocturna, unida a su fuerza -diez veces superior a la de un hakiano normal-, hacen de él un perfecto protector de fortificaciones de combate. Su nombre significa "El que viene del fuego y en él no puede arder".

**m angaka**

いもの...でふ...は、...きり...ずらし...生きも...の...ロと出...ました...宮崎監督に...る劇場ア...メー...「となり...トトロ」が...説...りました。映画の感動を...に、宮崎監督自身の挿し絵...えてお届けし...す。いつまでトトロをあなた...そばに.....

**ORACION CJ73**



• YUMIKO-BO •  
"... Santo Gröm, haz que tus dulces fluidos devuelvan la vida a aquellos que la perdieron defendiendo tu causa..."

**m angaka**

いもの...でふ...は、...きり...ずらし...生きも...の...ロと出...ました...宮崎監督に...る劇場ア...メー...「となり...トトロ」が...説...りました。映画の感動を...に、宮崎監督自身の挿し絵...えてお届けし...す。いつまでトトロをあなた...そばに.....

**ORACION CJ61**




• BEBORUYO-BO •  
"...Por Shato, Kelgo y Hanto, te rogamos que nos colmes de las riquezas prometidas cuando la tinta se secó..."

**m angaka**

いもの...でふ...は、...きり...ずらし...生きも...の...ロと出...ました...宮崎監督に...る劇場ア...メー...「となり...トトロ」が...説...りました。映画の感動を...に、宮崎監督自身の挿し絵...えてお届けし...す。いつまでトトロをあなた...そばに.....

**LUGAR CJ140**



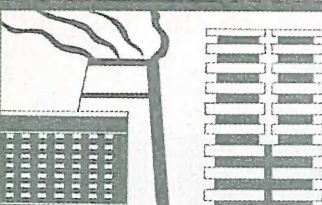
• BOSQUE NEMABEKO •  
Conocido como Bosque Oscuro, sus árboles conscientes oran durante todo el día para suplicar el perdón de los hakianos. Ningún investigador ha sido capaz de aclarar los motivos por los que consagran sus petroexistencias a esta actividad.

**m angaka**

いもの...でふ...は、...きり...ずらし...生きも...の...ロと出...ました...宮崎監督に...る劇場ア...メー...「となり...トトロ」が...説...りました。映画の感動を...に、宮崎監督自身の挿し絵...えてお届けし...す。いつまでトトロをあなた...そばに.....



LUGAR CJ350



• MUNATUBVILLE •

Su vida está regida por los Computamaestros, grandes máquinas pensantes que en una fase experimental se alimentan de munatubianos contaminados. Verko Musuka ha salido de esta iniciativa del PTU, a la que considera "un triunfo de la pureza carnal".

m angaka

...a la que considera "un triunfo de la pureza carnal".

CONSPIRACION CJ47



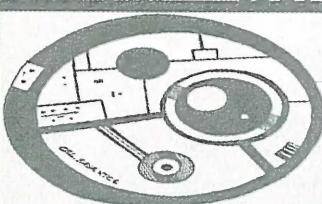
• BIRE •

Liderada por el dershoto Gaiko Berumi, derrocó al monarca-bruto de los llanos y propició al mismo tiempo la revuelta de los feroces Tung.

m angaka

...a la que considera "un triunfo de la pureza carnal".

OBJETO DEL OTRO LADO CJ17



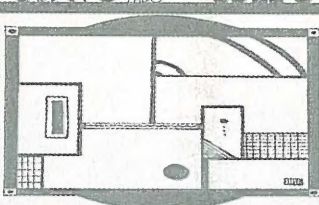
• SHOGAINO •

Implantado en el córtex cerebral, multiplica por seis la memoria natural. Entre sus efectos secundarios se encuentra la psico-tetraplejia.

m angaka

...a la que considera "un triunfo de la pureza carnal".

OBJETO DEL OTRO LADO CJ1PU



• IPU •

Misterioso objeto originario del Monte del Averno que tiene el poder de conferir protodeidades a seres vulgares, aunque su kisho no sea hakiano. Fue encontrado por el explorador Taseho Kala, asesinado por los Tashu durante la Revolución de la Revelación.

m angaka

...a la que considera "un triunfo de la pureza carnal".

ORACION CJ73



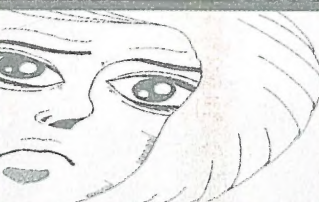
• YUMIKO-BO •

"... Santo Gróm, haz que tus dulces fluidos devuelvan la vida a aquellos que la perdieron defendiendo tu causa..."

m angaka

...a la que considera "un triunfo de la pureza carnal".

GUARDIAN CJ28



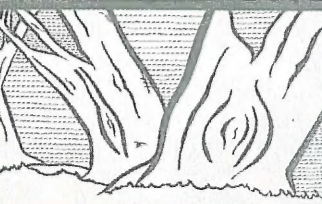
• MENORAKA •

Su prodigiosa visión nocturna, unida a su fuerza -diez veces superior a la de un hakiano normal-, hacen de él un perfecto protector de fortificaciones de combate. Su nombre significa "El que viene del fuego y en él no puede arder".

m angaka

...a la que considera "un triunfo de la pureza carnal".

LUGAR CJ140



• BOSQUE NEMABEKO •

Conocido como Bosque Oscuro, sus árboles conscientes oran durante todo el día para suplicar el perdón de los hakianos. Ningún investigador ha sido capaz de aclarar los motivos por los que consagran sus petreexistencias a esta actividad.

m angaka

...a la que considera "un triunfo de la pureza carnal".

ORACION CJ61



• BEBORUYO-BO •

"... Por Shato, Keigo y Hanto, te rogamos que nos colmes de las riquezas prometidas cuando la tinta se seque..."

m angaka

...a la que considera "un triunfo de la pureza carnal".



博



坂田博信堀雄鳥坂



鳥坂田博信堀雄

TOYOCH  
SHIDA

**“HACE TIEMPO ME  
LA PEGABA MI NOVIO.  
Y AHORA NEMESIS”**

Toyoch está pasando una mala racha. Hace escasas semanas descubrió que su novio de toda la vida le era infiel, y ahora, que había encontrado un muro donde llorar, fue a apoyar la mano en un lugar donde previamente Nemesis había vaciado un tubo de Super Glue 3. La pobre chica lleva unida al muro 3 días, y ni con un hipogritohuracanado de The Punisher se despega.

Su canción favorita es  
The Wall de Pink Floyd,  
su actor favorito Mi-  
chael Paré, lee el Wall  
Street Journal y le en-  
cantan las fiestas de  
«muros» y cristianos.

がなの



# PC Plus

La revista europea de informática  
más vendida en el mundo

¡PC Plus  
ahora más!

Especial de julio y  
agosto ya a la venta

## A prueba

Fotografía digital. Sin carrete y sin revelado. La  
informática cambia el mundo de la fotografía.

Servidores. La hora de las PYMES.

## Análisis

Scala Multimedia MM200, un clásico  
llegado del Amiga

Ya es posible regrabar un CD, Ricoh CD-RW  
MP-6200S

Delphi 3.0 ahora con ActiveX

Y este mes gratis  
"PC Plus sólo juegos"

## Análisis

Los mejores juegos del momento:  
Carmageddon, Moto Racer, PC Fútbol 5.0

## A prueba

El entretenimiento que se acerca:  
Blade, Jedi Knight, Lands of Lore II

## A fondo

Tarjetas 3D, el futuro ya está aquí

Un año de Quake

Los mundos de Worldcraft



## Comparativos

Servidores de red para PYMES

Dell PowerEdge 2100  
Fujitsu TeamServer C580i  
Hewlett Packard NetServer E30  
Compaq Prosignia 200  
Zenith Zserver LE2000  
Inves Sierra Nevada

Los mejores  
textos de

## Análisis

Delphi 3.0 persigue el trono  
de Visual Basic  
Outlook, la estrella de  
Microsoft Exchange Server 5.0

## Hardware & software

Ricoh CD-RW MP-6200S  
HP OfficeJet Pro 1150C  
AutoSketch 2.0  
Creative Labs CD-1220E

## Primer contacto

Internet Explorer 4.0

## Tecnología

HTML dinámico, el nuevo  
estándar en la Red



el PC es una  
maquina de  
juegos

## Un año de Quake

Los mejores juegos de este año y los  
mejores momentos de la historia del  
de ensueño. Todo sobre el mundo de  
Quake

## Aceleradores

Gráficos asombrosos. Paredes  
velocidad en tu PC

## Los mejores juegos analizados

Carmageddon, sangre y asfalto  
Lo mejor sobre dos ruedas,  
Moto Racer

Misterio en la ciudad de los  
niños perdidos

X-Wing vs Tie Fighter

## Primer contacto

Blade, un reto espacial

Jedi Knight y el poder de La Fuerza

## Manos a la obra

Sus niveles de Quake con  
Worldcraft y nuestro curso de  
edición

Elaborado especialmente para la revista

## En el SuperCD de este mes

Versión completa del programa de contabilidad WontaW 1.5, versiones de evaluación  
de Java Workshop 2.0, Symantec Visual Cafe 1.0d, curso de Lotus Notes y mucho más,  
incluyendo un apartado especial! Sólo Juegos en el SuperCD

¡En exclusiva! Versión demo jugable de Moto Racer, y dos circuitos nuevos  
para la versión comercial. Demos operativas de Carmageddon, X-Car, Interstate  
76, Redneck Rampage, Blood y muchos más

PC Plus **Z**  
GRUPO ZETA

aire fresco para el mundo de la informática